



Guía Docente				
Datos Identificativos				2019/20
Asignatura (*)	Planificación de Sistemas de Información	Código	614G01107	
Titulación	Grao en Enxeñaría Informática			
Descritores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	2º cuatrimestre	Cuarto	Optativa	6
Idioma	Castelán			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Matemáticas			
Coordinación	García Jurado, Ignacio	Correo electrónico	ignacio.garcia.jurado@udc.es	
Profesorado	García Jurado, Ignacio	Correo electrónico	ignacio.garcia.jurado@udc.es	
Web	dm.udc.es/profesores/ignacio/			
Descrición xeral	Nesta materia danse ferramentas cualitativas e cuantitativas para a correcta planificación de proxectos no contexto dos sistemas de información.			

Competencias / Resultados do título	
Código	Competencias / Resultados do título
A50	Capacidade para comprender e aplicar os principios da avaliación de riscos e aplicalos correctamente na elaboración e execución de plans de actuación.
A51	Capacidade para comprender e aplicar os principios e as técnicas de xestión da calidade e da innovación tecnolóxica nas organizacións.
B1	Capacidade de resolución de problemas
B4	Capacidade para organizar e planificar
B9	Capacidade para xerar novas ideas (creatividade)
C6	Valorar criticamente o coñecemento, a tecnoloxía e a información dispoñible para resolver os problemas cos que deben enfrontarse.
C8	Valorar a importancia que ten a investigación, a innovación e o desenvolvemento tecnolóxico no avance socioeconómico e cultural da sociedade.

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe		Competencias / Resultados do título	
Coñecer algunhas técnicas cualitativas e cuantitativas de planificación de proxectos e estar capacitado para aplicalas. Iso contribuirá a desenvolver unha actitude de busca de calidade e innovación tecnolóxica e a posuír ferramentas matemáticas axeitadas para a avaliación de riscos.	A50	B1	C6
	A51	B4	C8
		B9	

Contidos	
Temas	Subtemas
1. Introducción á xestión de proxectos.	Proxectos, ciclo de vida dun proxecto, plan de proxecto.
2. Programación matemática e planificación de proxectos.	Introdución á programación matemática, exemplos de usos da programación matemática en selección de proxectos, xestión de tempos, financiamento e xestión de equipos de traballo.
3. Xestión de tempos con CPM.	Construción do grafo, tempos early e last, folgura e calendario.
4. Xestión de custos con MCE.	Aceleración dun proxecto a custo mínimo, o método MCE, o MCE e a programación lineal.
5. Simulación estocástica e xestión de riscos.	Introdución á xestión de riscos, números pseudo-aleatorios, simulación de variables aleatorias continuas, simulación estocástica e planificación de proxectos.
6. Teoría de xogos e planificación de proxectos.	Competencia e recursos humanos, o equilibrio de Nash en xogos en forma estratéxica, exemplos.



## Planificación

Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	A50 A51 B4 C6 C8	22.5	45	67.5
Solución de problemas	B1 B9	7	25.5	32.5
Prácticas de laboratorio	B1 B4 B9	7.5	15	22.5
Traballos tutelados	B1 B4 B9	6	18	24
Proba obxectiva	B1 B4	2	0	2
Atención personalizada		1.5	0	1.5

\*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado

## Metodoloxías

Metodoloxías	Descrición
Sesión maxistral	Clases nas que se desenvolverá o programa da materia.
Solución de problemas	Formulación e resolución de exercicios relativos ao programa da materia.
Prácticas de laboratorio	Prácticas relativas ao programa da materia.
Traballos tutelados	Traballos tutelados en relación ao programa da materia.
Proba obxectiva	Exame de exercicios e cuestións teóricas.

## Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Sesión maxistral Solución de problemas Prácticas de laboratorio	Atención aos alumnos para resolver as dúbidas que lles poidan xurdir.

## Avaliación

Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Cualificación
Traballos tutelados	B1 B4 B9	Valoraranse os traballos tutelados realizados.	30
Proba obxectiva	B1 B4	Exame de exercicios e cuestións teóricas.	40
Prácticas de laboratorio	B1 B4 B9	Valoraranse as prácticas realizadas.	30

## Observacións avaliación

Os alumnos que teñen a matrícula a tempo parcial recibirán un tratamento diferenciado en función da súa dispoñibilidade. En xeral, para a súa avaliación teranse en conta as prácticas de laboratorio e traballos tutelados (50% do peso na cualificación) e a proba obxectiva (50% do peso na cualificación).

## Fontes de información

<b>Bibliografía básica</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- T. Klastorin (2005). Gestión de proyectos. Alfaomega Grupo Editor</li><li>- F.S. Hillier, G.J. Lieberman (2010). Introduction to Operations Research. McGraw-Hill</li><li>- Project Management Institute (2013). PMBOK Guide. PMI, Inc.</li></ul>
<b>Bibliografía complementaria</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- R. Cao (2002). Introducción a la simulación y a la teoría de colas. Netbiblo</li><li>- B. Casas Méndez, M.G. Fiestras Janeiro, I. García Jurado, J. González Díaz (2012). Introducción a la teoría de juegos. USC editora</li></ul>



Recomendacións
<b>Materias que se recomenda ter cursado previamente</b>
Xestión de Proxectos/614G01021
<b>Materias que se recomenda cursar simultaneamente</b>
<b>Materias que continúan o temario</b>
<b>Observacións</b>

(\*A Guía docente é o documento onde se visualiza a proposta académica da UDC. Este documento é público e non se pode modificar, salvo casos excepcionais baixo a revisión do órgano competente dacordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías